



LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y EL BIENESTAR PSICOLÓGICO EN LA GENERACIÓN NET

The information and communication technologies and the psychological well-being in the Net generation

Frida Mercedes Martino Gonzales¹
Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú

Recibido: 10-4-2014

Aceptado: 24-6-2014

RESUMEN

La sociedad de la información y comunicación actual está produciendo nuevas tecnologías que se han convertido en elementos importantes para la vida de los seres humanos, lo que genera la presencia de una diversidad de rasgos comportamentales e inesperados trastornos psicológicos en las denominadas generaciones "X, Y y Z", siendo en esta última donde se ha centrado la atención del presente estudio.

La generación "Z" o sociedad net muestra muchos cambios en la interacción humana y en su bienestar psicológico, tales como los sistemas de comunicación y los trastornos psicológicos, respectivamente. Se ha efectuado una revisión analítica de trabajos científicos donde se confrontan concepciones teóricas, se vinculan la teoría con la realidad, destacando las consecuencias de las TIC en los adolescentes, las dependencias tecnológicas, y otros estudios que presentan un abordaje psicológico donde se analizan los hábitos y percepción hacia la tecnología por parte de los adolescentes.

Palabras Clave: *Tecnologías de Información y Comunicación, generación NET, adolescencia, trastornos psicológicos.*

ABSTRACT

The actual information and communication society is producing new technologies that have become important elements in the lives of human beings, leading to the presence of a variety of behavioral traits and unexpected psychological disorders in so-called generations "X, Y and Z", being in the latter which has focused the attention of the present study.

The "Z" generation or Net generation shows many changes in human interaction and psychological, such as communication systems and psychological disorders, respectively. Has completed an analytical review of scientific work where theoretical concepts are compared, theory and reality are linked, highlighting the impact of TIC on teenagers, technology dependencies, and other studies which have a psychological approach where habits are analyzed and perception towards technology by adolescents.

Keywords: *TIC, Net generation, adolescence, psychological disorders.*

¹ Doctora en psicología, docente en la Universidad Nacional Federico Villarreal, Universidad Inca Garcilaso de la Vega y Escuela de Posgrado de la Policía Nacional del Perú. ciencia.e@hotmail.com



INTRODUCCIÓN

Cuando se habla de “sociedad de la información y comunicación” se alude a la sociedad post-industrial que desarrolla nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) y que se reflejan en todos los ámbitos de la vida del ser humano: el trabajo, el hogar, las relaciones interpersonales, familiares o sociales, las formas de convivencia y entretenimiento, la educación, la cultura, la economía, salud, la política, etc.

Estos cambios se distinguen con mayor notoriedad en los adolescentes, para quienes, el Internet, el celular y los juegos de video poseen una seducción trascendente, convirtiéndolos en vínculos exclusivos para la comunicación, estudios, placer y esparcimiento. Es decir, las TICs son elementos que forman parte de su día a día. Sin embargo, las nuevas tecnologías generan conductas desadaptativas que deben ser especificadas y evaluadas en sus consecuencias en el proceso del bienestar psicológico y social, esencialmente en el desarrollo de la interacción social y en el logro de la identificación particular.

Numerosos estudios señalan que es en la etapa de la adolescencia donde se presenta una significativa debilidad para emprender comportamientos de alarma para la salud mental y ajuste al medio, tales como adicción a las drogas, embarazo precoz, deserción escolar, violencia, adicciones cibernéticas, y conductas antisociales. Estas manifestaciones, afectan la interrelación social y disminuyen en los adolescentes las perspectivas de integración psíquica y social futura.

Están irrumpiendo un nuevo tipo de desadaptaciones conductuales, derivadas de la expansión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las cuales fueron producidas para informar y comunicar, pero su diseño dispone al menoscabo de voluntades y control, esto, unido a concomitantes personales y ambientales, predispone la conducta adictiva (Saldaña, 2001). Es innegable que las TICs están transformando las maneras de relación comunicacional: El aumento de estos medios, es una necesidad real; no obstante las dificultades que pueden identificarse se afirma que han mejorado las condiciones de vida.

Este desarrollo tecnológico (TICs) ha incursionado no solo en el quehacer de la vida cotidiana, sino también en los ámbitos científicos. Por ejemplo, la psicología viene también utilizándolas en el campo experimental, educativo, social, psicométrico, etc.

En el área de la psicología clínica cuenta con un incremento de aprobación de manera especial en la atención psicoterapéutica generando el término de ciberterapia. Al empleo de la tecnología en la función psicológica, se le determinó como telepsicología que es una teleasistencia, con particularidades semejantes a las de la telemedicina (Rey, Alcañiz & Lozano, 2004; Castelnuovo, Gaggioli & Riva, 2002), donde “la distancia” entre el prestador del servicio de salud y quien lo demanda es lo que destaca. Teniendo en cuenta lo antes señalado se consideró pertinente la elaboración del presente trabajo con el propósito de realizar una revisión teórica respecto al bienestar psicológico de la generación net en la sociedad de la información y comunicación, como se señaló que si bien la tecnología ha derivado en cambios comportamentales en los adolescentes, pero también la tecnología ha ingresado en campo de la atención de la salud mental; existen trabajos que al respecto se están realizando, así como los logros alcanzados, en pro del bienestar psicológico para aquellos jóvenes que presentan desadaptaciones conductuales.

MÉTODO

Para la selección del material revisado se siguió los criterios de evaluación y calidad de las fuentes de información, dados por la UNESCO. Definido el tema se prosiguió con los siguientes pasos:

- Elaboración del plan de trabajo.
- Búsqueda bibliográfica.
- Selección y acceso a los documentos.
- Síntesis de la información.
- Redacción del artículo de revisión.

Los criterios de inclusión, para los artículos revisados han sido los trabajos que desarrollaron temas vinculados con las variables: que aluden a las tecnologías de información y comunicación,

bienestar psicológico y las características psicológicas en los jóvenes nativos digitales. Los recursos bibliográficos se obtuvieron en bases de datos de la red de Infomed como: Scielo, LILACS, Hinari, Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, Sistema de Información Científica y en la Biblioteca Virtual de Salud: Se emplearon los operadores booleanos “and” y “or”. Se analizó el material y se sintetizaron los contenidos esenciales para la preparación del estudio. Se utilizó como gestor bibliográfico la herramienta EndNote.

TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y LA GENERACIÓN NET

Es sabido que la tecnología en la evolución histórica del ser humano ha producido una serie de cambios con transformaciones; sociales y culturales, ello se refleja en todos los entornos de la interacción humana. En las últimas décadas del siglo pasado estas transformaciones se mostraron, con un precipitado dinamismo, como es el caso de Internet que configura un conjunto de observaciones y connotaciones, en concordancia con los grupos de usuarios. Se señala que cuenta con más de 200 millones en todo el mundo; es el medio de comunicación más extendido en toda la historia de la humanidad actualmente.

Las denominadas TIC que aluden al procesamiento de datos y al sistema de comunicación de multitudes (Internet, redes sociales...) constituyen parte fundamental de la cultura actual, están presentes y debemos convivir con ellas. Estas herramientas han desarrollado en los pobladores actualmente capacidades físicas y mentales, permitiendo de esta manera incrementar las perspectivas de desarrollo social.

Frente al uso de las TIC se han elaborado muchos planteamientos teóricos, que explican los beneficios de estas herramientas tecnológicas. Sin embargo frente a ello, se encuentran desventajas, con profundos efectos para la sociedad.

En cuanto a las ventajas podemos nombrar: mejoras en el rubro de salud, de enseñanza, de educación a distancia; cambios en las organizaciones

laborales; comercialización en Internet, menos costes o menos riesgos. Pero, por otra parte, esta herramienta también tiene impactos negativos como: el aislamiento, el fraude o menores puestos de trabajo.

Si bien, Internet provee de recursos de información y conocimientos compartidos a escala mundial. Igualmente, es la vía de comunicación con la que se establece cooperación y colaboración entre un gran número de comunidades y grupos de interés por temas específicos, distribuidos por todo el planeta.

El notorio cambio e impacto en la comunidad universal hace viable hallar toda clase de software, según computadoras y sistemas operativos; pueden consultarse las bibliotecas virtuales más importantes del mundo; conseguir bases de datos con una multiplicidad de temas; así como intercambiar o transferir documentos; se pueden visualizar y copiar archivos de imágenes con fotografías de todo tipo o reproducciones de cuadros; pueden realizarse acercamientos; como conversar en tiempo real dos personas, separadas por miles de kilómetros de distancia, a través de Internet escribiendo en la computadora.

El predominio del desarrollo tecnológico en la historia de la evolución humana ha transformado radicalmente a hombres y mujeres en todos los tiempos. Una multiplicidad de sucesos acontecidos en la sociedad ha traído consigo muchas respuestas que han influido en la forma de captar e interpretar realidad. La diferencia en las conductas generacionales se ha agudizado debido a los cambios en el comportamiento social. Lo expresado en los párrafos precedentes nos conduce a mencionar a las señaladas generaciones “X”, “Y”, y “Z”; un análisis que está señalado, por un antes, un durante y una posterior estampida de las transformaciones en los seres humanos y en la tecnología que emplea.

Esta enorme y heterogénea población, se ha ido forjando desde los albores del siglo XX, (William J. Schroer 2012) a partir del 19... se han delimitado varias generaciones, cuyas características guardan relación con los periodos históricos que les tocó vivir así tenemos; Generación Interbellum (1900-1913), Generación Grandiosa (1914-

1924), Generación Silenciosa (1925-1944), Generación Baby-Boomers (1945-1964), Generación X (1965-1981), en esta época hubieron grandes cambios, se vivió la analógica en la infancia y lo digital en la madurez, vivieron la llegada de internet. Se acepta las reglas de la tecnología y conectividad, no logran desprenderse del todo de las culturas organizacionales. La población denominada Generación Y (1982-1994), o llamados Millennials, se les considera multitareas, no entienden la realidad sin tecnología, se prioriza la calidad de vida, son emprendedores, hicieron uso de tecnología para la distracción como: Internet, SMS, Reproductor de CD, MP3, MP4, DVD entre otros; productos que consideraban como “básicos”, la Generación Z (1995-actualidad) O “nativos digitales” (desde su infancia existió internet). Algunos están ingresando a la actividad laboral, obtiene un enorme gusto por el exceso de bienes, cuentan con contacto y manejo al: Internet, mensajes instantáneos, SMS, celulares, iPod, iPad, Notebook, etc. Para ellos, la tecnología es imprescindible, hacen uso de las redes sociales.

Según estudios del Labpsitec, Laboratorio de psicología y tecnología, donde, el Servicio de Asistencia Psicológica (SAP) de la Universidad Jaume I, de Castellón de la Plana, así como en Scientific Electronic Library Online, entre otros trabajos han realizado investigaciones en grupos de jóvenes perteneciente a la generación net. De estos trabajos se identifican en la generación net, características positivas y negativas respecto a las primeras:

- La vida de ellos, está intensamente relacionada con el surgimiento de programas (software) que les ayudan al desarrollo de múltiples actividades, como: las académicas, distracción, comunicación, transacciones comerciales, servicios, etc., la elección de estas herramientas son privilegiadas frente al uso de radio y televisión, para ellos, estos los componentes lógicos son percibidos como ventanas (Windows) al mundo.
- Tienen destreza para la comunicación interactiva y simbólica, es decir encadenan realidades con un símbolo, con la que interactúan y traspasan muros sociales. Hacen expresiones de “emociones virtuales”.

- Si no encuentran apoyo en sus padres o maestros, la red es su principal soporte para aclarar dudas, u obtener mayor información.
- Muestra desarrollo del pensamiento crítico, tienen habilidades para la observación, búsqueda, comparación, clasificación, análisis y síntesis de información. Si encuentran dificultad para la locución persona a persona hacen uso de dispositivos computacionales (hardware) como videoconferencias, cámaras web, correos de voz y otros recursos electrónicos.
- Realizan varias acciones paralelas: escuchar música, chatear, revisar programas de internet, trabajan con varias ventanas abiertas a la vez en la computadora.

En cuanto a las características negativas:

- La cantidad de tiempo dedicado al uso de las herramientas tecnológicas, incrementa la probabilidad de la presencia de conductas adictivas, llegando esto a afectar el desarrollo personal de esos jóvenes y por lo tanto afecta se convierte en una perturbación local, social y mundial. Los integrantes de la generación NET consiguen estar sin conciencia del tiempo frente a las computadoras, sustrayéndose de los estímulos externos. Hechos que perjudican sus horarios de sueño y vigilia, incrementando la posibilidad de la emergencia de algún tipo de trastorno emocional: depresión, estrés, ansiedad, fobias, etc., relacionado con el empleo de cualquier dispositivo electrónico.
- Sus habilidades sociales se ven limitadas. La posibilidad de conectar e interactuar en espacios virtuales, limita la interacción humana, por ellos es poco probable que muestren características de asertividad, empatía y la expresión corporal, entre otras.
- Se muestran muy competitivos, para los juegos electrónicos, es frecuente su entretenimiento cotidiano, donde su empeño (en términos virtuales) es sobrevivir en mundos o niveles en donde hacen uso de armas, son agredidos, combaten, efectúan trueques, aumentan dinero virtual, falsifican, son estafados, esto estos son los argumentos que caracterizan esas actividades lúdicas “en los tiempos libres”.
- Si bien se cuenta con programas (software) que

depuran información para impedir la entrada a pornografía, violencia, terrorismo u otro argumento que sea dañino para los jóvenes; en muchas ocasiones la información existente en la red y llega a su disposición de manera inmediata. Si bien se puede afirmar que la generación NET cuenta con gran pericia para obtener información de cualquier contenido. No obstante, los nativos net, muchas veces carecen de capacidad para examinar la calidad, veracidad y la validez de su contenido, lo que también resultaría nocivo, independientemente de la temática.

- Con frecuencia critican los modelos fijos. Observan dos tipos de respuestas a toda pregunta: afirmativa o negativa. Viven habituados al método de computación bit 0 y 1: prendido (on) o apagado (off).
- Encuentran igualdad en el Internet y la Red. Por lo tanto, no soportan el régimen vertical del orden. Presentan conflicto para aceptar la figura de autoridad. Actúan según lo que ellos pretenden, sus declaraciones son: libertad, diversidad, identidad personal propia, contribución. Saben más de un idioma, pero no logran expresarse en esos idiomas. Disfrutan de los deportes que les generan mucha adrenalina. Poseen pobre estado físico. Sostienen discrepancias entre los valores y la ética. Sienten apego por todo lo vinculado con las nuevas tecnologías, por conocerlas, emplearlas y poseerlas. Tienen una gran capacidad de adaptación a cualquier actividad que requiera el uso de las TIC. Mantienen un significativo afán consumista, no solo de tecnología, sino de todo aquello que forma parte de su estilo de vida como en: vestimenta, alimentos de pronta preparación, herramientas de uso propio. Tienen una postura flexible a las transformaciones sociales y a la manera de apreciar el entorno. Se distingue por su dinamismo, sus propensiones perceptivas visuales, dispuestas al intercambio y expeditivas para el uso de las TIC.
- Son cuestionadores de autoridad y exigentes hacia el statu quo reinante. Perceptibles a las actuaciones de sus padres y maestros en todo lo relacionado con su crianza. Inmediatez en la toma de decisiones, poseen actitudes infantiles, que van desde el capricho hasta el rechazo

de la responsabilidad pese a su edad y preparación académica.

- Los integrantes de la generación Net nacieron y crecieron al lado de padres poco gratificantes afectivamente, proveedores de recursos materiales, en muchos casos descontentos, divorciados; sin espacio ni actitud favorable para cuidarlos. Hecho que derivó en sentimiento de culpa manifestado a través de la sobreprotección y el cumplimiento de sus caprichos. (Solo se atendía aspectos materiales).

La manifestación afectiva del problema por los Net se exteriorizó a través de los sentimientos de no ser amados ni valorados por nadie. Tratando de hacerse presentes ante padres y familiares con conductas como el no poder respirar, cambios en el color de la piel (cianosis). Es decir, el niño Net se habituó a crear problemas para dominar a los padres.

Esta generación tiene actividades organizadas para después de la escuela, direccionan sus actividades por su propia elección haciendo lo que quieren no lo que deben. Hecho que se hace vivenciar sentimientos poco gratos, cuando se incrementa la exigencia académica y se perciben como poco hábiles para lograr éxitos personales. Les es muy difícil concluir tareas que exigen dedicación y esfuerzo, porque buscan gratificaciones inmediatas.

Los niños Net y la autoestima. Se encuentra que ellos se orientan más por reacciones que por convicción; muestran escasa tolerancia a la frustración, buscan gratificaciones inmediatas; su realismo es escaso, se proyectan objetivos sin medir la energía que exige enfrentarse a los inconvenientes, se muestran evasivos; no admiten los resultados de sus acciones; están habituados a las tareas simples. En síntesis, son individuos con pobre madurez emocional. Son fácilmente influenciados, hecho que los convierte en seres vulnerables para caer en adicciones nocivas o actuaciones desatinadas.

Una de las particulares más significativas de la Generación Net es el compromiso por parte de padres y adultos, en general, de satisfacer las demandas de mantenimiento de afecto de los niños Net. Este sustento, indispensable para

conseguir un desarrollo sano, compromete necesariamente la intervención de los adultos que frecuentemente no pueden (o quieren) ofrecer. Consideraciones como tiempo, disposición, perseverancia, paciencia, obligación, contacto y muchos otros aspectos que el hombre y la mujer de hoy sujetos a múltiples exigencias (económicas, laborales, estéticas, intelectuales, afectivas, etcétera) no pueden sostener.

Se cuenta con guarderías desde los cuarenta y cinco días; centros como jardines de infantes para niños de uno o dos años; centros de educación inicial, actividades extraescolares que distraen todo el día al niño Net y frenan en él su etapa de juego de manera espontánea y libre; están sometidos a actividades deportivas de competencia, en muchos casos agotadoras; sumado a ello los estímulos culturales como los concursos de bailes, los programas de TV “infantiles”, la divulgación de los medios de comunicación masiva (televisión, radio, paneles publicitarios, la moda para niños y niñas entre otros elementos), que favorecen en los jóvenes la precoz erotización en aras de la idealizada adolescencia.

El comportamiento de los padres respecto a sus hijos, en muchos casos se somete a las presiones culturales y en otros buscan favorecer el desarrollo individual de ellos, para contrarrestar la escasa dedicación de su tiempo y disponibilidad afectiva que les brindan.

La denominada generación Net ha visto la encomienda precoz de las funciones parentales de sus progenitores en otras personas, en organizaciones, en un artefacto de televisión o, inclusive, en el mismo niño quien pasa a ejercitar sobre sí mismo una especie de “autocrianza”.

Lo indicado anteriormente se pone de manifiesto en las demandas de atención ante patologías vinculadas con la pseudomadurez o con depresiones que van desde la apatía, la pérdida de la espontaneidad, el reemplazo de los contactos sociales por la televisión, la computadora o los videojuegos, los trastornos del sueño (principalmente hipersomnia) los desórdenes alimenticios (bulimia, anorexia), cada vez con

un inicio más temprano, además de problemas en el aprendizaje escolar.

Los deseos y búsqueda por adecuarse al medio no compensan eficazmente sus demandas afectivas. En diversas situaciones el niño o el adolescente es quien se convierte en el soporte emocional del adulto y actúan como escucha de los problemas de sus padres.

La dificultad en el vínculo parento-filial se pone de manifiesto durante el periodo de divorcio de los padres y en los hogares uniparentales.

La juventud Net tiene en sí misma el vicio de la web. Estos adolescentes se preocupan tanto por sus correos electrónicos, llevándolos incluso, a perder horas de sueño. Se encuentran frente a la computadora de 5 a 10 horas sin descanso sin establecerse un horario.

- No cuentan con resguardados contra la comunicación antisocial: pornografía, armas, terrorismo, informaciones falsas, maltrato verbal en la comunicación en Internet. Ellos cuentan con conocimiento y habilidad suficientes para operar la computadora y las informaciones tanto técnicas como de tecnología. Cuentan con amigos y vecinos a través del ciberespacio. No les preocupa quiénes están al lado de su casa o sus compañeros de escuela como los amigos del espacio cibernético. Muestran problemas en su interrelación social “face to face” y con la conducción de la amistad.

En épocas pasadas, las frases en la conversación o en los escritos eran una forma de lograr cualquier información. Posteriormente, apareció la radio, que se transformó en un medio favorito por mucho tiempo, y después salió la televisión. Actualmente, la ventana de los jóvenes es la computadora conectada con Internet. Por otro lado hacen uso de redes sociales como: Instagram, Facebook, Twitter, mensajes de texto, BBM, Snapchat, Whatsapp o Vine con estos medio consiguen vigilar mejor lo que comparten, así como el grupo a la que está destinada. Establecen grupos como un portal web preparado para ser caracterizado por los usuarios y orientado a la comunicación y re-

lación entre los mismos, mediante el acceso a blogs, fotografías, videos, juegos en grupo, foros u otros contenidos desarrollados por los propios usuarios.

- La generación Net mantiene mucha dificultad para subyugarse a la figura de autoridad, hecho que genera mala relación y no quieren a los jefes y mucho menos los que ignoran sobre computación. Para ellos, con los jefes ignorantes de computación no se puede dar una buena comunicación por falta de un lenguaje común. Ellos operan con un sistema de comunicación diferente, otros códigos, diferentes conceptos. De esta forma buscan o expresan la demanda de una renovación y transformación social para otras generaciones. Les desagrada que sus tareas se afecten por alguna limitación. Buscan educarse, portarse, crecer y llevar a cabo sus proyectos sin demarcación alguna. Es frecuente encontrar en ellos el uso de programas de mensajería seleccionados por su rapidez, además que no tienen límite de capacidad.
- La generación Net presenta insatisfacción y descontento. En esta generación, la mujer destaca en el estudio con mayor preponderancia que los hombres; encontrando que en las organizaciones laborales las prefieren.
- En cuanto a la pareja se ve en algunos grupos sociales que ellas asumen el rol autoritario frente al hombre, quien accede con un comportamiento sumiso.

Muchos autores vinculan las particulares descritas en párrafos precedentes; que muestran un especial modelo de conducta de estos jóvenes, con las TIC, especialmente con la Internet. Pero no existe uniformidad, respecto a la etiología y desarrollo de estos trastornos, en otros casos son consideradas como Nuevos trastornos psicológicos: es decir los tecnodependientes, tecnófobos, tecnoestresados, tecnoadictos y los riesgos de ciberacoso que generan las redes sociales- Las TICs fueron creadas como procesos para anunciar e informar, pero la característica de su diseño es apropiado para afectar el control de la voluntad, además de la presencia de otros componentes personales y ambientales, que-direccionan a la conducta adictiva. (Saldaña, 2001).

En las clasificaciones internacionales de las enfermedades como en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (2000), DSM (por sus siglas en inglés), y en el CIE 10 no se registran estas adicciones de conducta como alteraciones o disturbios mentales, excepto el juego patológico como esquema de los disturbios en el dominio de impulsos. No hay unanimidad en la denominación del fenómeno. Se reconoce el término adicción al Internet, trastorno de adicción, uso compulsivo del Internet, uso patológico del Internet, el uso de Internet problemático, el uso de Internet no regulado. Esas son las denominaciones más utilizadas. Todo ello nos demanda una mejor atención, especialmente cuando estos hechos causan dificultades u obstruyen la vida diaria, sobre todo en la infancia y la adolescencia.

Considerando que las TIC hoy en día colman todos los espacios del contexto científico, cultural y social, e integran un componente fundamental en la actividad cotidiana; es necesario tener en cuenta que la etapa de la adolescencia requiere una deferencia especial con relación al uso de las TIC, ya que en esta etapa el ser humano es muy sensible y depende del momento y del entorno social en el que vive; esta atención debe disminuir la sensación en los adolescentes y jóvenes de sentirse atraídos; sólo por Internet, el teléfono móvil y los videojuegos, a fin de evitar que se conviertan en un elemento significativo e irremplazable en sus vidas.

CONDUCTAS ADICTIVAS Y LA TECNOLOGÍA

Hoy en día se aprecia una determinada atracción por el análisis de las conductas adictivas y tecnológicas debido a que se quiere encontrar diversas conductas como adictivas, ellas suelen ser tan distintas como las transacciones, la actividad laboral, la sexualidad y las apuestas. Es necesario percibir las características conductuales adictivas para incrementar la teoría psicológica de las tecnológicas adictivas. El desarrollo tecnológico determina una etapa de acomodo a las originales formas de conseguir información y comunicación, este hecho dinámico y acelerado puede crear dificultades o desadaptaciones psicológicas más o menos per-

manentes. Precizando que se entiende como adicción a las nuevas tecnologías al uso inmoderado de internet, redes sociales, teléfonos móviles y juegos de video, etc. (Marks, 1990; Potenza, 2006; Treuer, Fábian y Füredi, 2001). La determinación de adicción al uso de las tecnologías informáticas y de comunicación se lleva a cabo considerando el principio al uso desmesurado de sustancias. (Echeburúa, 1999; Griffiths 1998)

Para tal efecto se consideran los siguientes indicativos:

- Inconveniente e ineptitud en el control. El comportamiento se lleva a cabo a pesar de querer controlarlo y/o no se puede parar una vez comenzado. Sometimiento psicológico. Que implica la pretensión, anhelo o pulsión invencible y la atención polarizada o focalizada se transforma en la más importante necesidad que domina pensamientos y sentimientos. Consecuencias nocivas peligrosas en muchas esferas de la vida de la persona produciendo conflicto intrapersonal; como la experiencia subjetiva de incomodidad en su ámbito familiar y/o social, también conflicto interpersonal sea en el trabajo, estudio, ocio, relaciones sociales, etcétera.
- También se pueden encontrar síntomas no principales pero reiterados como: dificultad en el aguante y renuncia; variación de la conducta anímica, experimentación progresiva de angustia que antecede inmediatamente al comienzo de la conducta. Goce o tranquilidad durante la ejecución de la conducta. Conmoción e irritación al no realizar la conducta; Manifestación de suceso gozoso con momentos de inhibición, es decir, exaltación y trance al momento de realizar la acción; rechazo, disimulo y/o minimización; sensación de falta y deterioro de su autovaloración; y contingencia de que las conductas se repitan y se establezca la adicción.

Los doctores: Héctor S. Basile (2006) y Kimberly S. Youg (2014), coinciden en señalar que se encuentran un conjunto habitual de síntomas, que van en incremento gradual, en los jóvenes adolescentes que permanecen muchas horas en Internet. Ya que los jóvenes pasan

mucho tiempo frente al computador perdiendo conciencia del tiempo, es preciso señalar que no se ha logrado definir la demarcación de tiempo para ser considerado como de uso adictivo. El joven es débil para detener la conexión; sus frecuentes respuestas se orientan a prolongar su permanencia frente al equipo tecnológico, manifestando motivos diversos y buscando interactuar antes de lo cotidiano para él. En esta relación, comienzan las prácticas con amigos y familiares, ante ello niega o minimiza la permanencia de la conexión. Descuida su atención individual, disminuye su periodo de descanso y llega a modificar sus costumbres para su alimentación. También se observa que emplea Internet para lograr bienestar inmediato y evadir los problemas. Experimenta una gran confianza en línea y busca satisfacción, o de emociones extremas mediante la red.

- La realidad virtual se convierte en su entorno inmediato. La red sujeta su vida convirtiéndose en el foco principal de ella. En los escolares se aprecian consecuencias dañinas y peligrosas como el fracaso escolar o el abandonar los estudios, llegando a cometer robos pequeños para obtener dinero y créditos para sus juegos.
- Aparecen sentimientos de culpabilidad y deterioro de su autoimagen. El joven vivencia que Internet es un lugar exclusivo donde logra sentirse bien, a pesar de que después emergen impresiones de soledad y disminución del bienestar psicológico.
- Al incrementarse sus periodos de conexión se acrecientan sus relaciones cibernéticas sea el chat o cualquier otra red social. Se hace notoria la presencia de alteraciones corporales y afectivas; relacionadas con la abstinencia entre ellas: cambio del estado de ánimo, malhumor, arrebatos, intranquilidad, violencia, melancolía, angustia frente al hecho de detener o cortar la interconexión o cuando no encuentra los contactos esperados. Manifiestan características correspondientes a lo señalado como ciber crisis, se comportan como si estuvieran mecanografiando a pesar de no encontrarse frente al ordenador.

LA NATIVOS DIGITALES Y LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS DE COMUNICACIÓN

Tapscott en su libro *Grown Up Digital*, establece 8 características que distinguen a los Nativos Digitales de sus progenitores y de las otras generaciones. Para ello Tapscott, efectuó aproximadamente 9.500 entrevistas a integrantes de la generación digital- y a los que ya podrían ser sus padres, representantes de la generación del Baby-boom (50 -60años) Identifico 8 diferencias: de actitud, comportamiento y aprendizaje que caracterizan a la generación net.

- Libertad en su expresión y para elegir. Con la Web, tienen el escenario para exponer independiente en blogs propios, en wikis, en foros, en sus correos electrónicos y en las redes sociales. Ya no requiere escoger, como sus mayores, entre las propuestas restringidas ofertas. Mediante Internet, consiguen localizar lo que buscan, desde donde se encuentren, en cualquier parte del mundo. Mientras nosotros, inmigrantes digitales, nos sentimos muchas veces abrumados por la proliferación de canales de comunicación, oferta de productos, nuevas marcas, y nuevas funcionalidades y servicios en Google, ellos, como nativos del nuevo mundo, aprovechan de forma natural las tecnologías para avanzar en medio del caos de información hasta encontrar el mensaje que se ajusta a sus necesidades.

Muestran libertad en la elección del lugar donde trabajar, se conectan indistintamente en casa y en la oficina e integran la vida laboral con la personal.

- Personalización, los nativos digitales advierten que necesitan de transmitir una señal personal a su entorno para crearlo lo más semejante a sí mismos: los tonos del móvil, la disposición del escritorio en su ordenador, etc. Ellos reconocen el valor que un producto o servicio pueda distinguirse, inclusive no realizan ningún cambio.

Este hecho no se dio en la generación Baby-boom, no se tuvo la posibilidad de individualizar las comunicaciones, juguetes, etc.

- Escrutinio, la generación net, analiza y compara los servicios, los productos, los períodos de

promoción y toda experiencia colectiva. Ellos son desconfiados con relación a lo que encuentran en Internet, dominan el manejo de ubicación e identificación de información.

En discrepancia con la capacidad crítica, muchos de ellos no tienen consciencia que la información personales que ingresan a las redes sociales, como en Facebook, pueden ser empleadas en su contra.

- Integridad, los Nativos Digitales conocen que la tecnología despeja impedimentos físicos y mentales y, por ello, perseveran para que las instituciones (escuelas, empresas, partidos, asociaciones) como los demás usuarios apliquen la ética en el uso de la tecnología.
- Colaboración natural, los integrantes de la generación net han organizado modos de cooperación que les favorecen y para trabajar en equipo a nivel internacional obteniendo propósitos compartidos. Han formado la fuente más grande de conocimiento de la historia. Son considerados “prosumidores”, es decir, productores y consumidores de los productos y servicios que emplean.
- Entretenimiento, esta generación ha transportado al trabajo la mentalidad y la interactividad del juego. Estudian divirtiéndose e interactuando con la realidad virtual. No admiten el paradigma anterior.
- Buscan trabajar en un ambiente que les gratifique emocionalmente. Caso contrario, cambian de empresa.
- Velocidad, para la generación net la respuesta debe darse de forma inmediata, la celeridad es una característica fundamental del nuevo mundo en el que vivimos. La información y los cambios circulan a gran velocidad.
- Innovación, demandan nuevas condiciones de cooperación, de diversión, de trabajo y de aprendizaje. Conceden, por tanto, una gran importancia a la innovación y la invención, eso esperan de los demás.

Es innegable el impacto de las TICs en el comportamiento social y más aún en los integrantes de la generación net, si bien con la tecnología actual, se aprecia el desarrollo de habilidades, actitudes, aptitudes y valores, no se puede soslayar que en el

cibert espacio se limita la asertividad, empatía y la expresión corporal, características que benefician el establecimiento de vínculos satisfactorios entre las personas, las mismas que se relacionan con el concepto de bienestar psicológico, entendido éste, como la percepción subjetiva que tiene un individuo respecto a los logros conseguidos por él, y su grado de satisfacción personal con sus acciones pasadas, presentes y futuras. En tal sentido, refleja el sentir positivo y el pensar constructivo de la persona para consigo mismo (Diener, Suh, Lucas y Smith, 1999).

ADOLESCENTES FRENTE A INTERNET

Se entiende como Internet a una red de redes de computador para impartir hechos y modos. Los bajos costos por la conexión, la optimización de la tecnológica, así como el gran acceso a los propios ordenadores en los hogares establecen un incremento exponencial de la cantidad de consumidores; este hecho genera un enorme valor en las réplicas de los beneficiarios y es necesario evaluar qué consecuencias produce en sus conductas la incursión de Internet. El uso que hace el adolescente de Internet es superlativo. El periodo de conexión cambia de acuerdo a la edad con mayor preponderancia en las, que en los adolescentes. Frecuentemente, la conexión a redes se realiza en sus hogares donde cada día un número mayor cuenta con una computadora con su línea personal de Internet; otros lo hacen desde la escuela, mediante su teléfono celular. En cuanto a los motivos que influyen en los adolescentes a interconectarse tenemos el deseo de incrementar el número de contactos, contar con pares contemporáneos dominando la distancia física, la manifestación de materias que personalmente no podrían hacer. La consecuencia de desinhibirse es por el anonimato y la falta de contacto visual le hace fácil exteriorizar cualquier demanda o sentimiento incómodo o, ser decente, franco en la manifestación de sus cuestiones personales que le sería imposible hacerlo cara a cara. Los adolescentes se encuentran en un mundo distinto, sin restricciones del entorno existente, el ciberespacio les permite esconder el temor de su mundo interno. Para los adolescente, el Internet es un medio que les, permite la relación virtual tanto

con amistades como con extraños, convirtiéndose para ellos como un medio fascinante dado que no requieren intercambio verbal, hecho que incide en la interacción, además que se encubre la identidad personal, de esta forma se tranquiliza, maneja su nerviosismo, el desánimo e inquietud; asimismo, logran una relación con sus pares durante todo el día, se vinculan con sujetos que de otra manera no los habrían conocido.

La extensa actividad en Internet se transforma en un acontecimiento inseguro debido a la cantidad de tiempo de conexión que perjudica su crecimiento personal, causando condiciones de pesadez, alterando su estado de ánimo, reduce las horas destinadas al cumplimiento de sus responsabilidades. Al igual que en el adulto, le da angustia o inquietud por la dilación de las conexiones o al no localizar a quien busca, irritación ante el obstáculo o dificultad ante el hecho de no conexión. Los adolescentes y jóvenes adeptos a Internet exponen indicios de compulsión y abstinencia, escasa tolerancia frente a dificultades académicas, de salud, familiares, económicos y de organización del tiempo. La Internet se relaciona con el aumento de la inquietud psicológica aspecto que reduce las condiciones de esparcimiento y disminuye las relaciones sociales.

La latencia adictiva no es igual para todos los servicios de Internet. La amenaza hacia la adicción por parte de los adolescentes y jóvenes guarda relación con el estatus y semejanza social de cada servicio, de la ligazón que el participante establece con los usuarios habituales, la precisión en la búsqueda, la posibilidad de conseguir ubicación que los distinga de los otros. Otros elementos que se encuentran son el vínculo que asienta entre el usuario con el ordenador y la coincidencia de la respuesta en tiempo real. Como altamente adictivos tenemos los juegos de rol en línea; debido al nivel de correspondencia, la forma de interconexión con el ciberespacio y la agilidad de la réplica.

Los adolescentes se han convertido en los usuarios primordiales de los variados servicios que brindan las redes de telefonía móvil.

Fortunati y Magnanelli (2002) señalan que la compra de un teléfono móvil es todo un "ritual

de paso”, de la misma manera que un reloj un accesorio para la primera comunión, el celular se convierte en objeto de ingreso del adolescente a la hermandad virtual, hecho concebido como la percepción de fraternidad que emerge entre jóvenes para manifestar sus sentimientos, emociones y pensamientos.

Para los adolescentes, el celular es considerado como mesa de juegos y adoptan una postura lúdica mientras que los mayores lo usan para organizarse y coordinarse. Los gastos que generan el uso de esa tecnología son asumidos, en parte o totalmente, por los padres.

El celular significa para los adolescentes diversas imágenes de vida. Le adjudican una parte natural y significativa en su vida diaria y lo usan como forma para regular las tareas de su vida diaria, ordenan sus relaciones sociales, así como para precisar su propio espacio en relación con los otros.

El celular interviene de manera significativa en su proceso de socialización; en el logro de su identidad tanto individual, como colectivamente genera una forma especial de comunicación en grupo, en los mensajes de texto y llamadas perdidas. El aparato de telefonía móvil se emplea para sistematizar a sus grupos de contactos. Igualmente, opera como parapeto de protección ante los padres a partir del acceso a su teléfono personal. Para el psicólogo Sánchez-Carbonell (2007), el motivo por qué el celular es tan seductor para los jóvenes se debe a:

- La característica de la comunicación: es continua e inmediata con su grupo social y permite expandirlo
- Espacio y privacidad, dado que el celular es atemporal habilita conexiones con celeridad, sea la hora que sea, día o noche, al igual que huir del control paterno; unidad personal, por el nivel de individualización que otorga proporciona el progreso de la identidad personal; el proceso de socialización: por un lado, el móvil conserva el proceso de independencia hacia los padres; para los adolescentes es un distintivo de estatus social.
- Además, se emplea como campanilla, reloj de cartera, puede contar con grabadora, registro

de actividades, medio de juegos o como medio radial.

El empleo del teléfono móvil en los adolescentes asume diversas razones, le dan uso intenso a los SMS, los juegos; el exagerado incremento de diálogos con amistades, además de un medio de individualización. Además, se distinguen comportamientos desadaptativos relacionados con el empleo del teléfono móvil que varían su vida diaria, que se convierten en indicadores de riesgo. Para Gándara y Álvarez (2004), la dificultad se evidencia al no ser capaces de alejarse de su celular sea que se encuentre ante condiciones técnicamente complejas, sus demandas por el celular no se distinguen por el apremio de llamar sino para concebirse como receptores permanentes de llamadas. Los adolescentes sensitivos ante el uso del teléfono móvil frente a los no sensitivos hace que los primeros sean fructuosamente influenciados, además de en los anuncios publicitarios, a los celulares les otorgan la característica de estatus, generando efectos negativos y problemas de autovaloración para los que no cuentan con uno de buena generación.

Todavía el uso adictivo del móvil es muy controvertido, por la escasa literatura científica con resultados seguros respecto a su prevalencia, sintomatología o casos clínicos; pero sí es seguro que los medios de comunicación incitan el dominio adictivo. Se halla escasa literatura científica respecto a la adicción al celular que para la adicción a Internet. Actualmente, los celulares de última generación establecen un reforzante instantáneo por contar con Internet. Por ello, se le menciona como uso desadaptativo y no como un esquema adictivo. Empleo que se lograría aminorar en adultos y adolescentes con esquemas educativos.

La sintomatología por el empleo extraordinario y desadaptativo del celular son: dificultad para dominar o frenar su empleo, prolongan su comportamiento conociendo los efectos perniciosos que experimentan, jóvenes e infantes, quienes logran confundir, engañar o hurtar a sus progenitores para aumentar el crédito de su celular, esta manifestación es la que causa preocupación y que germina una inquietud intensa en ellos, por las derivaciones subsiguientes que afectan la salud, como la alteración del sueño por el empleo de las

redes nocturnas y dificultades en la interrelación en general, afectando su responsabilidad, puntualidad y conducta escolar.

Se halla que mayormente los adolescentes postergan una plática frente a frente por el ingreso de una llamada o de un SMS; este suceso transgrede significativamente las relaciones sociales. Los adolescentes permanecen más atentos a las relaciones telefónicas que a las personales.

Los contextos precedentemente expresados permiten entender las formas de comunicación o interrelación que emplean los jóvenes; asimismo, se entiende cómo los beneficiarios más jóvenes del ciberespacio que platican frecuentemente por el celular tienen gran dificultad para comunicarse de persona a persona.

VIDEOJUEGOS Y GENERACIÓN NET

Los juegos de video son una forma de distracción que afecta el desarrollo personal de los jóvenes, los, que se incrementan significativamente por el beneficio económico para las empresas creadoras

Las motivaciones que tienen los adolescentes para hacer uso de videojuegos son diversas tales como experimentar sucesos extraordinarios, aplican técnicas en el ciberespacio sin secuelas que enfrentar si se diera en un medio real; sus valores se restringen al uso de herramientas y métodos utilizados para conseguir, guardar, manejar o repartir información; se muestran comodones, accesibles a ejecutar juegos en conjunto o en solo, en su vivienda o en la red; este tipo de relación afecta su autoestima, además la confianza en sí mismo y su potencial de superación, pero estos juegos son emocionalmente motivadores por su eficacia y velocidad.

Los juegos de video se clasifican según los temas en: juegos de escenario, ilusorios, competitivos, de habilidad deportiva, de habilidad no deportiva de descarga, de polémica, de peligro y de relación. Los usuarios comprendidos entre los 7 a 11 años seleccionan preferentemente juegos de polémica e ilusorios en tanto que los jóvenes de 11 a 18 años escogen juegos de habilidad deportiva, de habilidad no deportiva de descarga, de polémica, de peligro y de relación.

Los varones muestran preferencia por las videoconsolas en mayor proporción que las chicas. Este tipo de actividades le permiten exponer sus prácticas, intuición y aptitud, En tanto, las adolescentes se muestran atraídas por el teléfono celular, el chatear y el correo electrónico. En cuanto al tipo de juego los adolescentes prefieren habilidad deportiva y de lucha, ellas exponen distinción por juegos con una relación de especie no muy señalada.

Juan Alberto Estallo (1995) considera que los jóvenes utilizan con mayor periodicidad el videojuego debido a la variación que encuentran en ello; según él, en la generalidad de hechos, este comportamiento decrecerá naturalmente o con el apoyo de su grupo familiar. Numerosos jóvenes indican que en algún tiempo los juegos de video afectaron su producción académica, que originaron preocupaciones en su hogar y disminuyeron sus interrelaciones de grupo. Expresan que disfrazaron a sus familiares indicativos de falta de control en su conducta hacia el juego, así como en el empleo de tiempo que dedicaba por un juego concreto.

CONCLUSIONES

El acelerado desarrollo de las TIC está propiciando un acentuado y violento impacto en todos los ámbitos y niveles cotidianos (positivos y negativos). Este hecho genera posturas encontradas; a favor (tecnófilos) o en contra (tecnófobos) pero es una realidad que la sociedad en general no puede sustraerse del uso de las tecnologías de la información y comunicación, estas supeditan y determinan la vida diaria.

De los planteamientos teóricos revisados se colige la necesidad; que la población en general y los profesionales de la salud en particular, ejecuten acciones orientadas a entender los nuevos desafíos y retos que han creado las TIC; que incluyan actividades para la prevención primaria, que se intervenga sobre: los factores de riesgo, de compensación y de vulnerabilidad de la población actual.

La generación Net presenta características distintivas de las generaciones anteriores; definidas preponderantemente por la falta de homogeneidad

en cuanto a los criterios que señalan los periodos, sin embargo, en ellos desataca el estilo de vida con respecto a las TIC.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA.
- American Psychiatric Association (APA). (2002). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV-TR*. Barcelona: Masson
- Black, D. W., Belsare, G. y Schlosser, S. (1999). Clinical features, psychiatric comorbidity, and health-related quality of life in persons reporting compulsive computer use behavior. *Journal of Clinical Psychiatry*, 60, 839-844.
- Castellana, M. (2005). El adolescente y sus personas significativas. *ROL Enfermería*, 28 (9), 18-29.
- Castelnuovo, G; Gaggioli, A; & Riva, G. (2002). "Cyberpsychology meets of clinical psychology: the emergence of e-therapy in mental health care". En G.Riva & C.Galimberti (eds). *Towards CyberPsychology: Mind, Cognitions and Society in the Internet Age*. Ámsterdam: IOS Press.
- Chamarro, A. y Hernández, E. (2005). Nuevos estilos de vida en la sociedad red: una propuesta teórica enfocada a la intervención en salud. *Iberpsicología*, 10, 2- 15.
- Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *British Journal of Psychology*, 93, 329-344.
- Estallo, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Fiel, G. (2001). Los grupos de charla de Internet como objeto de adicción: caso IRC. Recuperado de: www.ub.edu.ar/investigaciones/tesinas/3_fiel_martinez.htm
- Fortunati, L. y Magnanelli, A. M. (2002): "El teléfono móvil de los jóvenes" en *Estudios de Juventud*, 57; 59-78.
- De la Gándara, J. J. y Álvarez, M. T. (2004). Patologías emergentes en salud mental. ¿Modas, enfermedades? ¿Modas, enfermedades o trastornos psicosociales? *Semergen*, 30 (1), 3-15.
- Griffiths, M. D. (1997). Technological addictions: Looking to the future. Artículo presentado en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.
- Guerrero Cuevas, Belén y Valero Aguayo, Luis. (2013) Efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13 (2), 163-17.8
- John M. Grohol (1999) *Internet Addiction Guide* By, Psy.D. May 27, 1999, Last updated: October 26, 2012 <http://psychcentral.com/netaddiction/>
- Kasesniemi, E. y Rautiainen, P. (2001). *Mobile Culture of Children and Teenagers in Finland*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lorente Santiago (2002) *Juventud y teléfonos móviles: algo más que una moda*, *Estudios de juventud* ,52/02, 9-24
- Machargo, J., Luján, I., León, M. E., López, P. y Martín, M. A. (2003). Videojuegos por los adolescentes. *Anuario de Filosofía, Psicología y Sociología*, 6, 159-172.
- Malo, S., Figuer, C., González, M. y Casas, F. (2005). El teléfono móvil: un rápido canvi tecnològic i també de relació. *Perspectiva Escolar*, 299, 28-35.
- Matute, H. (2003). *Adaptarse a Internet*. La Coruña: La Voz de Galicia. Ortega y Gasset, José. (1983) *El tema de nuestro tiempo*. Madrid: Alianza. *Revista de Occidente*
- Rey, B; Alcañiz, M; & Lozano, J. (2004). New Technologies for providing remote psychological treatments. Riva, G; Botella, C; Legeron, P, & Optale, G. (Ed.). *Cybertherapy*. Ámsterdam: IOS Press.
- Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción
- Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías: nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Apuntes de Psicología*, 19 (1), 5-10.
- Sánchez-Carbonell, X., Castellana, M. y Beranuy, M. (en prensa). De los que padecen adicciones tecnológicas. En J. Riart (Ed.), *Tutoría y orientación en la diversidad*. (pp. 319-329). Madrid: Pirámide.
- Sandoz, J. (2004). Internet Addiction. *Annals of the American Psychotherapy Association*, academic Articles 7, 34.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T.D., Keck, E., Khosla, U.M. y McElroy, S.L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic Internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57. 267-272.
- Simkova, B. y Cincera, J. (2004). Internet Addiction Disorder and Chatting in the Czech Republic. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 536-539.
- Schroer William J. (2012) *Generations X,Y, Z and the Others-Cont'd, The Social Librarian*. Recuperado de <http://www.socialmarketing.org/newsletter/features/generation3.htm>
- Tsai, C. C. y Lin, C. (2003). Internet Addiction of Adolescents in Taiwan: An Interview Study. *Cyberpsychology & Behavior*, 6, 649-656
- Víñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparrós, B., Pérez., I. y Cornellà, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *Clínica y salud*, 13, 235-256.
- Young, K. S. (1996a). Pathological Internet Use: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.